USER'S MANUAL
"CHECK SIX 2"

3D フライトシミュレーター

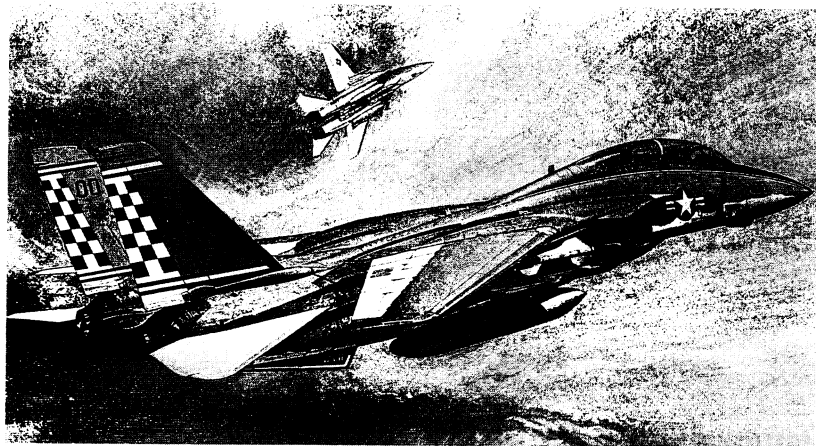
CONTENTS（目次）

第１章　はじめに

１　製品概要

このたびは『チェック・シックス２』をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

本製品には以下のものが入っています。開封された際にご確認ください。

1．ゲームディスク1	1枚
2．ゲームディスク2	1枚
3．ユーザーズマニュアル	1冊
4．MS－DOSスタートアップマニュアル	1冊
5．アンケートはがき	1枚
6．保証書	1枚
7．キー操作一覧表	1枚

田宮模型　１／３２グラマンF－１４Aトムキャットのキットより使用しました

2　ゲームを始めるには

■ ディスクでご利用になられるお客様へ

本製品にはMS－DOSが組み込まれておりません。従って、まず最初にお客様のお手持ちのMS－DOSシステムを用いてMS－DOSの組み込みをおこなう必要があります。MS－DOSの組み込みは別冊のMS－DOSスタートアップマニュアルをご参照ください。

【ディスクでの起動方法】

「ゲームディスク１」をドライブ１、「ゲームディスク２」をドライブ２にセットして、パソコンの電源を入れるか、リセットボタンを押してください。

■ ハードディスクをご利用のお客様へ

本製品は、ハードディスクに組み込むことができます。ただし、ハードディスクへの組み込みには、MS－DOSとハードディスクについての十分な知識が必要となります。
MS－DOSとハードディスクについての十分な知識をお持ち合わせでないお客様は、ハードディスクへの組み込みはご遠慮ください。
なお、ハードディスクへの組み込み手順については、別冊のMS－DOSスタートアップマニュアルをご参照ください。

【ハードディスクでの起動方法】

ハードディスクで本製品を起動する操作は以下の通りです。ハードディスクで本製品を使用される場合でも、起動時にはゲームディスク１が必要となりますのでご注意ください。

① ハードディスクが使用可能な状態になっているかどうかを確認してください。
② MS－DOSを起動します。
③ カレントディレクトリを、組み込み時に作成したディレクトリにしてください。

CS2¥DISK1

④ ゲームディスク１をフロッピーディスクドライブにセットします。
⑤ 次に述べる名前の実行ファイルを引数なしで実行してください。

TSHHD.EXE

以上の作業でゲームが起動します。

★ 注意

うまく起動できないときは、原因としてまずメモリ容量の不足が考えられます。メモリの不足の場合は、フロントエンドプロセッサーなどメモリを大量に消費するデバイスドライバーや、常駐プログラムなどの組み込みを解除して、再起動してください。

上述の対策にもかかわらずうまく起動しないときは、同時に組み込まれているデバイスドライバーや、常駐プログラムとの相性が悪い可能性があります。
ＭＳ－ＤＯＳに標準添付でないデバイスドライバーや、常駐プログラムを解除するなどして、対策を講じてください。

田宮模型　１／４８Ａ－１０Ａサンダーボルト２のキットより使用しました

■ ノートパソコンをご利用のお客様へ

９８ＮＯＴＥで本製品をご利用になられる場合には、下記の作業を行ってください。

● モードの設定をおこなう

本製品を使用する前には、必ず９８ＮＯＴＥ本体のモード設定を次のように設定してください。モードの設定操作は、９８ＮＯＴＥ本体のマニュアルを参照して行ってください。

まず９８ＮＯＴＥメニューから「１．モード設定」を選んでください。

① 「ＲＡＭドライブ用メモリの使用」を「ＲＡＭドライブ」に設定してください。

② 「システム起動装置の指定」を「ＦＤ優先」に設定してください。

③ 「第１ドライブの指定」を「ＦＤ」に設定してください。

④ 「ＲＡＭドライブライトプロテクト」を「しない」に設定してください。

● ゲームディスク２をＲＡＭドライブへ転送する

モードの設定が終了したら、ゲームディスク２をＲＡＭドライブへ転送するために次のような作業を行ってください。
　モードの設定により、ＢドライブがＲＡＭドライブになっています。このＲＡＭドライブにゲームディスク２の内容をコピーします。このとき、ＲＡＭドライブの内容は完全に失われますので、必要であればあらかじめコピーを取っておいてください。
ゲームディスク２の内容をＲＡＭドライブに転送するには、以下に述べる作業を行います。

① パソコン本体のマニュアルを参照して「９８ＮＯＴＥメニュー」を起動します。

② メニューの中から「2．FD→RAMドライブコピー」を選択します。
ディスクの確認のメッセージが表示されます。

③ フロッピーディスクドライブに、ゲームディスク２をセットします。

④ リターンキーを押します。
フロッピーディスクドライブからRAMディスクへのコピーが開始され、しばらくするとコピーが終了したメッセージが表示されます。

⑤ ゲームディスク２をディスクドライブから抜き取ります。

ここまでの作業が終わると、ゲームディスク２をRAMドライブへ転送する作業は完了です。

【ノートパソコンでの起動方法】

上述のモード設定およびゲームディスク２をRAMドライブへ転送する作業を行ったあと、MS－DOSを組み込み済みのゲームディスク１をフロッピードライブに挿入して、リセットボタンを押してください。MS－DOSの組み込みはMS－DOSスタートアップマニュアルを参照してください。

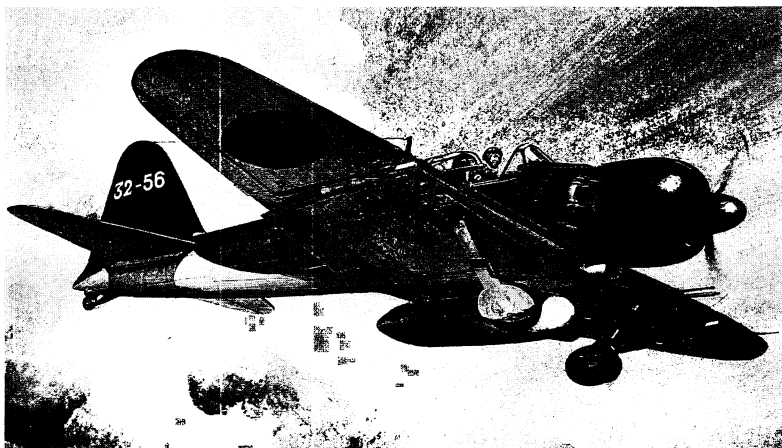
★ 注意

RAMドライブは、ノートメニューでの転送作業を行うと以前の内容が完全に失われます。RAMドライブの内容を不用意に失わないため、また、パイロットやゲームの途中データを失わないために、必ず次の手順を守ってください。なお、以下の手順中ゲームを行う前のRAMドライブの内容を転送したディスクをバックアップディスクパイロットやゲームの途中データをRAMドライブから転送したディスクを、データディスクと呼ぶことにします。初めて遊ぶかたは、予めバックアップディスクおよびデータディスク用にフォーマット済みのブランクディスクを２枚用意してください。

1．ゲームを起動するとき

① ＲＡＭドライブの内容を、バックアップディスクに転送する。
② ゲームディスク２または、データディスクをＲＡＭドライブに転送する。
③ ゲームを起動する。

2．ゲームを終了するとき

① 終了メニューでゲームを終了する。
② ＲＡＭドライブの内容をデータディスクに転送する。
③ バックアップディスクをＲＡＭドライブに転送する。

田宮模型　１／４８海軍零式艦上戦闘機５２丙型のキットより使用しました

第2章　ゲームの遊び方

1　ゲームストーリー

　それがなぜ現れたのか、いまだにわからない。わかっているのは、ただある日とつぜん、その場所に現れたということだけだった。南米大陸の一点、太古からの自然をいまだ守りつづける、うっそうとした原始林の森の奥地に、それはある。直径数キロの完全な半球形をした、クレーターのようなくぼみ。実際、一見したところそれは隕石が落ちてできたクレーターのように見える。そこでまず、地質学者や地球物理学者による調査が行われた。やがて地学者たちは、この調査が自分達の手にあまる仕事であることを悟った。それは決して隕石や、地殻変動によって形成されたものではなく、しかも、驚くべき特性が備わっていることが判明したのだ。その特性ゆえ、今日ではそれを『ゲート』と呼ぶ。
『ゲート』はある法則に従って時間、空間的に異なった場所につながっており、過去の時代にタイムトラベルする事が可能なのだ。

　この事実は、当然ながら世界中の科学者たちにセンセーショナルな波紋をなげかけ、数々の議論を呼び起こした。幾度となく大規模な調査隊が組織され、世界最高の科学者グループによる研究がおこなわれた。研究の成果として、まもなくその時間－空間－エネルギー変換の法則性が定式化された。つまり、タイムトラベルの時代と場所を正確に選ぶことが可能になったのである。

　一方、『ゲート』による波紋は科学界のみならず、政治経済界にもおよぶこととなった。かつての二十世紀のイデオロギー対立による軍拡競争は、過剰な軍事物資を生産し、それによって経済の基盤をささえるという世界経済のシステムを確立した。したがって、二十世紀末から今世紀にかけての世界的なイデオロギー対立緩和の動きは、世界平和にとっては望ましい事であったが、ながらくこの軍事経済システムに依存し、恩恵に浴してきた先進超大国の国々にとっては不都合なものだった。現に前世紀末より慢性化した世界的な不況は、ゲートが発現する西暦２０１５年ころには恐慌の一歩手前まできており、超大国の為政者達はみな、この問題の解決方法について頭をいためていた。そこへ『ゲート』が現れた。
二十世紀の過剰なイデオロギー戦争の反動から、世界平和が最も重要な価値として崇拝されている現代では、イデオロギー衝突による兵器の消費は絶対に許されないことだった。

だが、『ゲート』ならどうか？『ゲート』のむこう側は？過去の時代が――兵器の大量消費がゆるされた時代がつながっているのだ・・・
歴史への干渉ではないか、との反対意見もあった。だが、残された大量の軍事物資のはけ口、兵器の需要による経済効果、拡大する地域紛争への予防策、そしてなによりも人々の根底にある「暴力」への渇望。ゲートはこれらの問題すべてに解答を与える甘い果実であった。この果実の前には『歴史』ですら歯止めにはなりえなかった。

超大国はお互い協力のもとに、このゲートのまわりに軍事施設の建設をはじめた。為政者たちは、かつてないほどの速やかさでこの計画を実行に移した。この計画に反対しようとする動きや、各種ジャーナリズムは、政治的圧力によって穏便に封じ込まれた。逆にマスコミを通じて正当性を主張し、ひとびとを納得させさえした。こうしてゲートブリーダーは完成し、やがて軍事力の投入がはじまった・・・歴史への干渉を最小限にするため、一度に投入される軍事力は制限されているのだが、過去のすべての時代にわたっているため、総量としては莫大なものだった。世界経済はゆっくりと活気をとりもどしはじめ、ゲートブリーダー計画の正当性はますます確固としたものになっていった。しかも、まもなくわかったことだが、不思議なことに歴史の干渉はまったくおこらなかった。過去の時代への操作によって、現在の歴史が変わることはなかった。ゲートは平行世界への入り口ではないかという理論をとなえる科学者もいるが、これもまた『ゲート』にまつわる多くの謎のひとつだった。

ゲートブリーダー計画への反対意見も次第になえていき、世界はゲートを基盤とした経済システムに移行していった。二十一世紀中葉、経済の中心はゲートとなり、ゲートブリーダーを通じて日夜莫大な兵器が投入消費されていた。ゲートは超大国の管理化にあり、微妙な緊張により共有されていた。かつての石油がそうであったように、ゲートを制すものが世界経済を制す。これがこの時代の原理になった。もともとゲートが存在する場所にあったB国は、ゲート出現により北半球の超大国の政治的暴力の餌食となり、分裂したいくつかの国の連邦国となりはてていた。それぞれの国はいちおう独立した自治権を与えられてはいるものの、現実にはそれぞれ別の超大国の政治力の強い影響化にあり、実際それぞれが属する大国のエージェントといっても差し支えなかった。つまりまたもや北が南を搾取するという醜い人間の歴史が繰り返されたのだ。

だが、皮肉なことにゲートによって世界経済は安定し、平和な世界が構築されていった。ひとびとは、この平和を甘んじて受け入れた。
これこそ現実の世界連邦だと主張する政治家さえいた。
この平和は永遠につづくかに思われた・・・
　イデオロギー対立が過去のものとなったこの時代では、兵隊の多くは戦争を生業とするプロフェッショナル、つまり傭兵だった。ゲートブリーダーの現実の兵力は、まちまちの国籍をもった傭兵たちだ。そして、この俺もまたゲートを血で染めるために集まった、愚かな人類のひとりにすぎない。
だが、それもしかたあるまい。

今の空に、俺の求めるものはないのだから・・・

２．初めて遊ぶ方へ

ここでは、初めて本製品を遊ぶ方のために、ゲームのおおまかな流れを解説します。本製品を購入されて初めてゲームを起動するときは、ここを読んで、ゲームの大体の流れをつかんでください。

■ 基本的な操作方法

ゲーム中の基本操作は、キーボードによって行います。

● キーボードの基本操作

☆ カーソルキー

キーボードの４つの矢印キーをカーソルキーと呼びます。
メニューの反転カーソルの移動などに使います。

☆ リターンキー

キーボードの⏎のキーをリターンキーと呼びます。メニューなどで何かを選択するときはカーソルキーを使い反転カーソルを選択したい項目にもっていってリターンキーを押して決定します。また、何らかの確認のメッセージがあらわれたとき、［キャンセル］を選択するかわりに、［ＥＳＣ］キーを押すことでもキャンセルの操作をおこなうことができます。

☆ スペースキー

キーボードの下のほうの横長いキーをスペースキーと呼びます。

☆ テンキー

キーボードの右のほうに数字キーのかたまっている場所がありますが、これをテンキーと呼びます。９８ＮＯＴＥではテンキーはありませんが、［ＮＵＭ］キーをロックすると、キーボードの一部のキーがおなじ役割を果たすようになります。９８ＮＯＴＥをご利用のお客様は、ゲーム中とくに必要がない限り、［ＮＵＭ］キーをロックしておいてください。

■ 起動メニュー

ゲームを起動すると、起動メニューが開きます。このメニューで、ディスプレイの選択、音源の選択を行います。それぞれお手持ちの機器に合った適当な設定を行ってください。

■ オープニング

起動メニューを終了すると、オープニングが始まります。何かキーを押すと、オープニングを省略できます。

■ パイロット登録

オープニングが終わるとメインメニューが現れます。本製品を購入されて初めてゲームを起動したときは、まずパイロット登録を行ってください。パイロット登録では、キーボードを使ってお好みの名前を入力できます。名前はすべて半角でアルファベット、数字、カナ文字で入力します。リターンキーで決定です。

■ クレジット

登録されたばかりのパイロットには、最初にいくらかのクレジット（このゲームの中でお金の役割を果たす）が与えられています。戦闘機に乗るときは、その機体の性能に応じた使用料を支払わなければなりません。当然、高性能な機体ほど高い使用料をとられます。また、同じ機種でも時代によって使用料が変わることがありますのでご注意ください。

■ メインメニュー

ゲームの基本的なメニューです。
アナログジョイスティックを使う場合は、環境設定を選んで、操縦環境をアナログジョイスティックに切り換えてください。
本ゲームでは、連続したミッションからなるキャンペーンを戦うキャンペーンモードと、自由に空を飛び回るためのフリーフライトモードの２つのゲームモードがあります。パイロットを登録し、適切な環境設定をしたら、［キャンペーン］あるいは［フリーフライト］を選ぶと実際のゲームに入ります。

■ キャンペーン

メインメニューから［キャンペーン］を選ぶと、キャンペーンゲームに入ります。
まず、キャンペーンを選んで下さい。最初は４つのキャンペーンからしか選べません。
どのキャンペーンから初めてもかまいませんが、４つのキャンペーンをすべてクリアすると、最後の５つめのキャンペーンを選択することができるようになります。
５つめのキャンペーンは、このゲームの背景になっている『ゲート』にまつわるストーリーです。これをクリアすると、エンディングが待っています。

■ ブリーフィング……そして戦場へ

キャンペーンを選ぶと、ミッションのブリーフィングがはじまります。背景説明目標、報酬などが説明されます。必要な事柄を頭にいれたら、［決定］を選び、
搭乗機の選定、武装の設定を行ってください。任務の内容に応じた武装をしなければ、任務を遂行する事はおろか、無事帰還できるかどうかさえ危うくなります。
確認のメニューが表示され、すべて万全と確信したら［出撃］を選んでください。

ゲームが始まったら、まず、戦術マップ画面が現れます。この画面には、自機の位置、友軍機の位置、敵機の位置、目標、重要な構造物などがプロットされていて、
戦況を一目で把握できるようになっています。キーボードの［ＥＳＣ］キーを押すと
戦術マップメニューが開きます。

敵機に遭遇するなど何らかのイベントが発生すると、どうするかを選択するイベントメニューが現れますので、コクピットへ移行したいときは［コクピットへ］を選んでください。そのまま戦術マップにとどまりたいときは、［ＥＳＣ］を押してください。ただし状況によっては、否応なしにコクピットへ移る場合があります。また、戦術マップメニューで［コクピットへ］を選ぶといつでもコクピット画面へ移ることができます。

時々友軍からの通信メッセージを受信することがあります。このとき戦術マップでは進行を中断して、通信メッセージを表示しますので、リターンキーで読み進んでください。

コクピット画面では、キーボードのテンキーにより、機体のロール／ピッチをコントロールします。必要な情報は画面下部と風景に重なって投影されているＨＵＤに表示されています。［ＳＨＩＦＴ］キーで兵装選択を選択できます。現在選択している兵装を発射するすべての条件がそろうと、レーダーがロックした目標を囲んでいる四角の下に「ＳＨＯＯＴ」の文字がフラッシュします。スペースキーを押すと発射です。コクピット画面で［ＥＳＣ］キーを押すとコクピットメニューが開きます。戦場離脱が可能なときは、コクピットメニューで［戦術マップへ］を選ぶと、戦術マップへもどります。

時々友軍からの通信メッセージを受信することがあります。このときコクピットでは進行は中断せずに、通信メッセージを表示します。見落としがないよう、注意してください。大抵はたいした意味のないものですが、時々ゲームの進行にかかわるような貴重なメッセージがあることもあります。

ゲーム中は、戦術マップとコクピットを交互に行き来しながらゲームを進めることになります。

また、戦術マップでの時間の進み方は実時間（コクピットでの時間）より早くなっていて、目的地への移動が軽やかに行えます。

■ 任務の成功と失敗

不覚にも撃墜されたり、墜落したときは、ミッションブリーフィングに戻ります。もう一度同じミッションにチャレンジしてもいいし、あきらめて別のキャンペーンを試してみるのもいいでしょう。しかし、あまり何度も撃墜されたり、墜落ばかりしているとクレジットが底をつくかもしれません。クレジットが0になると破産です。セーブしたゲームをロードしなおすか、パイロットを登録しなおさなければならなくなります。

途中であきらめて別のキャンペーンに移った場合でも、ミッションがどこまで進んだかは保存されています。また、気がむいて元のキャンペーンに戻ってくれば、前回のミッションから再開されます。ただし、途中セーブを忘れたら、次にゲームを起動したときは、前回セーブしたところから再開されてしまいます。

無事帰投すると、結果表示のあとに機体メインテナンスの画面になります。成功報酬やサブターゲットの破壊などに対する報酬が支給され、被弾した機体の修理、使用した燃料や弾薬などに対しクレジットが消費されます。ここでもし手持ちのクレジットを使い切ってしまうと破産宣告を受けることになります。あまり無駄弾を撃ちすぎたり、分不相応な高価な機体を乗り回さないように気をつけてください。

任務に成功すると、大きな報酬がえられます。クレジットがたまれば、より高性能な戦闘機を使い、より大きな戦果と高報酬を得ることができるようになります。

■ フリーフライト

メインメニューから［フリーフライト］を選ぶと、フライトできる地形の一覧メニューが現れるので好きな地形を選んでください。
次に航空機の選択画面で好きな航空機を選んでください。
フリーフライトのゲームが始まります。フリーフライトではクレジットの報酬も支払いも有りません。好きなように飛び回ることが出来ます。発進した滑走路に戻るか、墜落・脱出すると、フリーフライトが終了します。

■ ゲームのセーブ／ロード

メインメニューの［セーブ］あるいは［ロード］を選ぶと、セーブ／ロードメニューが現れます。セーブあるいはロードしたいスロットを選んでください。

『チェックシックス２』では、自動的にセーブは行われません。したがって、自分でこまめにセーブを行ってください。ゲームを終了し、次にゲームを起動するときは、メインメニューからロードを選び、前回終了する前に最後にセーブしたゲームをロードしてから始めてください。

■ ゲーム終了

ゲームを終了するときは、メインメニューから［ゲーム終了］を選んでください。「ディスクを抜いて電源を切ってください。」と表示されるので、ディスクをドライブから抜き取って、電源を切ってください。

★ 注意

ディスクをドライブから抜き取るときや、パソコンの電源を切るときは、ディスクドライブのアクセスランプが消灯していることを必ず確認してください。アクセスランプ点灯中にディスクを抜いたり、電源を切ったりすると、ディスクの内容が破壊されることがあります。

９８ＮＯＴＥをご使用の方は、必要があればＲＡＭドライブの内容をゲームを行う前の状態に戻すため、あらかじめとっておいたＲＡＭドライブの内容のコピーをＲＡＭドライブに転送しなおしてください。この時パイロットやゲームのデータを失わないために、ＲＡＭドライブの内容をフォーマット済みのブランクディスクに転送してから、ＲＡＭドライブの内容をゲームを行う前の状態に戻してください。次回起動するときは、再び、このパイロットやゲームのデータが記録されたフロッピーディスクをＲＡＭドライブに転送しなおす必要があります。詳しくは１章の【ノートパソコンでの起動方法】の★注意の項目を参照してください。

3　ゲームシステム

■ ゲームの目的

このゲームは、プレイヤーが戦闘機パイロットとなって、空中戦や地上攻撃を戦うリアルドッグファイトシミュレーションです。このゲームには2つのゲームモードがあります。ひとつは何の気兼ねもなく自由にフライトを楽しむためのフリーフライトモードです。フリーフライトでは機種や地形を自由に選び、好きなように飛びまわることができます。もうひとつのゲームモードは、連続ミッションからなるキャンペーンを傭兵パイロットとして戦い抜く、キャンペーンモードです。フリーフライトがいわば練習だとすれば、キャンペーンは実戦です。あなたはゲートブリーダーによって雇われた傭兵パイロットとなり、危険な任務を戦いぬかなければなりません。危険な任務にはそれに見合うだけの高収入があります。高収入は高性能な兵器の使用を可能にし、さらなる戦果の期待につながります。自らの技とカン、そして、いくばくかのチャンスだけがたよりのスリリングな空中戦の世界をお楽しみください。そして、すべてのキャンペーンを制覇したとき、あなたは『ゲート』の結末を知ることができるでしょう・・・

■ クレジットについて

このゲームでは、任務の成功報酬としてクレジットが支給されます。これはいわばパイロットの得点ですが、単なる点数ではなく、ゲームにおける戦闘機の使用料や、弾薬の補充、機体の修理のための財源となります。パイロットが新規登録されたばかりのとき、最初にいくらかのクレジットが支給されます。このクレジットを元手にゲームを始めてください。最初に支給されたクレジットは少ないので、安価な戦闘機を使わないと、すぐクレジットが底をついてしまうかもしれません。クレジットが底をつくと破産です。破産したら、メインメニューからロードを選んでゲームのロードを行うか、パイロットを再登録する必要があります。しかし、パイロットの腕があがれば、クレジットが蓄積されて、より高価で高性能な戦闘機を使うことができるようになります。機体の使用料は前払いです。［出撃］を選んだときに手持ちのクレジットから差し引かれます。

■ メインメニュー

オープニングが終わるとメインメニューが現れます。
メインメニューは本ゲームにおける最も基本的なメニューです。ここからキャンペーン／フリーフライトの各ゲームに入ったり、パイロット、環境設定などの各種メニューを開いたり、ゲームの途中データをセーブ／ロードしたりすることができます。

始めてゲームをする人は、まずパイロットの登録を行ってください。

一度ゲームを終了して、再びゲームを起動したばかりの人は、まずロードメニューで最後にセーブしたゲームデータを読み込んでください。

■ パイロット

パイロットメニューでは、パイロットの情報参照／登録ができます。

メインメニューから［パイロット］を選ぶと、現在のパイロット情報が表示されます。［終了］を選ぶと、メインメニューに戻ります。［登録］を選ぶと、再確認のメニューが出たあと、パイロットの登録状態になります。パイロット名を入力してください。キーボードを使って名前を入力します。名前はすべて半角でアルファベット、数字、カナ文字で入力します。〔BS〕で一文字後退し、リターンキーで決定します。

■ セーブ

［セーブ］では、ゲームの途中データをセーブします。例えば、ゲームを一旦終了して、次の日おなじ状態から再開を行いたいときは、このセーブメニューでゲームをセーブし、次の日、再起動したらメインメニューからロードメニューを選んで、前日のデータを読み込むことで実現できます。また、こまめにセーブを行っておけば、もし破産してしまっても、あまり後退することなくゲームを続けることができます。セーブメニューではセーブスロット一覧が現れますので、適当なスロットを選んでセーブしてください。

■ ロード

［ロード］では、ゲームデータをロードし、ゲームの途中から再開を行うことができます。セーブしたデータ一覧が現れますので、お望みのデータをロードしてください。

■ 環境設定

メインメニューから［環境設定］を選ぶと、環境設定メニューが現れます。

【操縦環境】

フライト中の操縦環境としてキーボードを使用するか、アナログジョイスティックを使用するかを選択します。

【サウンド】

ゲーム中の効果音を鳴らすかどうかを選びます。

【音楽】

ゲーム中の音楽を鳴らすかどうかを選びます。

【液晶／カラーディスプレイ】

ディスプレイを選択します。

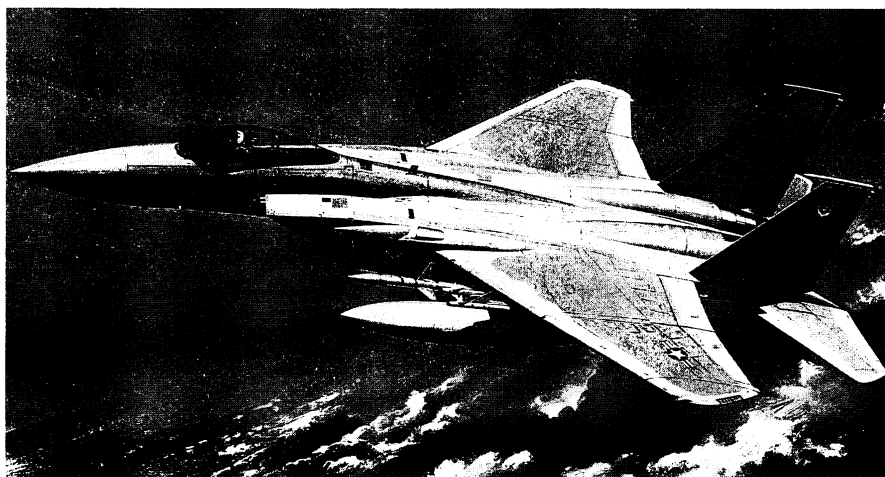
【環境のセーブ】

現在の環境を保存します。

■ ゲーム終了

ゲームを終了するときは、メインメニューから［ゲーム終了］を選んでください。
「ディスクを抜いて電源を切ってください。」と表示されますので、ディスクをドライブから抜き取って、電源を切ってください。

■ フリーフライトモード

メインメニューから［フリーフライト］を選ぶと、フライトできる地形の一覧メニューが現れるのでどれか好きな地形を選んでください。次に航空機の選択画面になるので好きな航空機を選んでください。フリーフライトのゲームが始まります。
フリーフライトではクレジットの報酬も支払いも有りません。好きなように飛び回ることが出来ます。発進した滑走路に戻るか、墜落・脱出すると、フリーフライトが終了します。
フライト中の操作方法は、キャンペーンモードのフライト中の操作方法に準じます。
キャンペーンモードの解説を参照してください。

田宮模型　１／４８マクダネル・ダグラスＦ－１５Ａイーグルのキットより使用しました

■ キャンペーンモード

メインメニューから［キャンペーン］を選ぶとキャンペーンゲームに入ります。
全部で５つのキャンペーンが用意されていますが、最初は４つのキャンペーンから
しか選択できません。
４つのキャンペーンすべてをクリアすると、５つめの『ゲートウォー』キャンペー
ンが選択できるようになります。『ゲートウォー』キャンペーンをクリアするとエ
ンディングを見ることができます。

まず，キャンペーンを選んでください。初めて挑戦するキャンペーンならば
そのキャンペーンにおける一番最初のミッションが、すでにいくつかのミッション
をこなしたキャンペーンなら、まだこなしていないミッションが提示されます。
あるキャンペーンの４つのミッションをすべてクリアした場合、そのキャンペーン
に再びチャレンジすると、また最初のミッションから始まります。従って、キャン
ペーンシナリオは何度でも楽しむことができます。自分の好みのキャンペーンを
繰り返し遊ぶことができます。ただし、最終エンディングを見るためには、５つの
キャンペーンすべてをクリアしなければなりません。

【ブリーフィング】

ブリーフィングで、任務の内容の説明をうけます。
もし、気に入らなければ［キャンセル］を選んでください。
［決定］を選ぶと、武装設定にうつります。

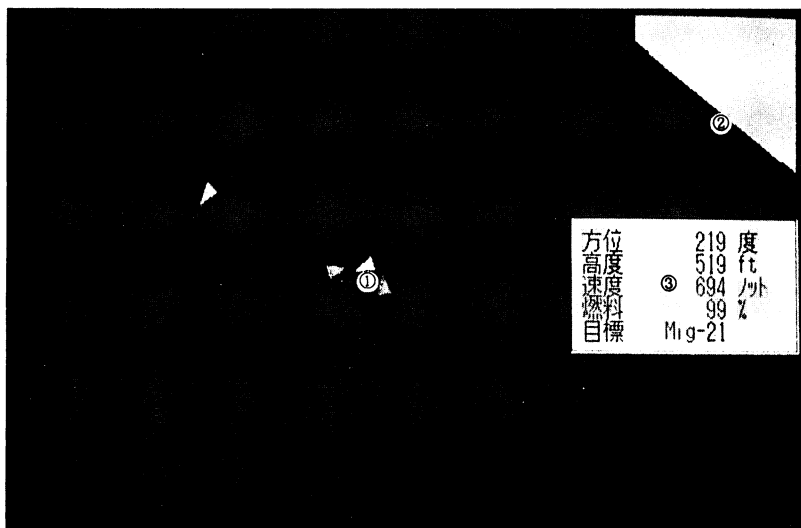
【武装設定】

まず、搭乗機を決定します。搭乗機は、キャンペーンごとに決められた、その時代
背景にマッチした戦闘機のグループから選びます。選んだキャンペーンの時代にお
いて使用可能な戦闘機の一覧が現れるので、任務内容に適当と思われる機体を選んで
ください。

次に，武装パック一覧メニューが現れるので、任務内容に適当な武装パックを選んで
ください。

搭乗機と武装パックを決定すると、確認のメッセージが現れます。すべてよければ「出撃する」を選んでリターンキーを押してください。

【戦術マップ画面】

出撃すると、最初に戦術マップ画面になります。ゲームは戦術マップとコクピット画面を行き来しながら進めることになります。
また、戦術画面での時間の進み方は実時間（コクピット画面での時間）より早くなっていて、目的地への移動が軽やかに行えます。

戦術マップ画面

① 戦術マップ
② スモールビュー
③ 自機情報モニター

★ 戦術マップ画面での操作方法

戦術マップには、地形、自機、友軍機、敵機、敵目標、地上構造物などがプロットされていて、戦況を把握できるようになっています。

［ROLL　UP］、［ROLL　DOWN］キーで表示倍率を変更できます。

カーソルキーを押すと、表示座標中心を変更できます。

スペースキーを押すと、自機が中心になるように中心座標を移動します。

［ESC］キーを押すと、戦術マップメニューが開きます。

★ スモールビュー

自機の視野が小さく表示されています。テンキーの［／］キーを押すと、ON／OFFします。OFFにするとゲームの進行が若干早くなります。

★ 自機情報モニター

自機の情報が表示されています。テンキーの［*］キーを押すと、ON／OFFします。OFFにするとゲームの進行が若干早くなります。

★ 戦術マップメニュー

戦術マップメニューでは、コクピット画面への移行／飛行目標設定／ユニット情報／飛行環境設定などが行えます。

［コクピット画面へ］を選ぶとコクピット画面へ移行できます。

［飛行目標設定］を選ぶと自機の移動目標を設定できます。目標指定カーソルが表示されるので、カーソルキーを使って設定し、リターンキーで決定してください。複数の目標が重なっているときは、選択するためのウインドウが現れます。どこを目標にするかを選んでください。

［ユニット情報］を選ぶと、戦術マップ上のユニットの情報をみることができます。カーソルキーを用いてユニットを選んでください。

［飛行環境設定］を選ぶと各種の飛行環境の設定が行えます。コクピット画面の飛行環境設定の項目をご参照ください。

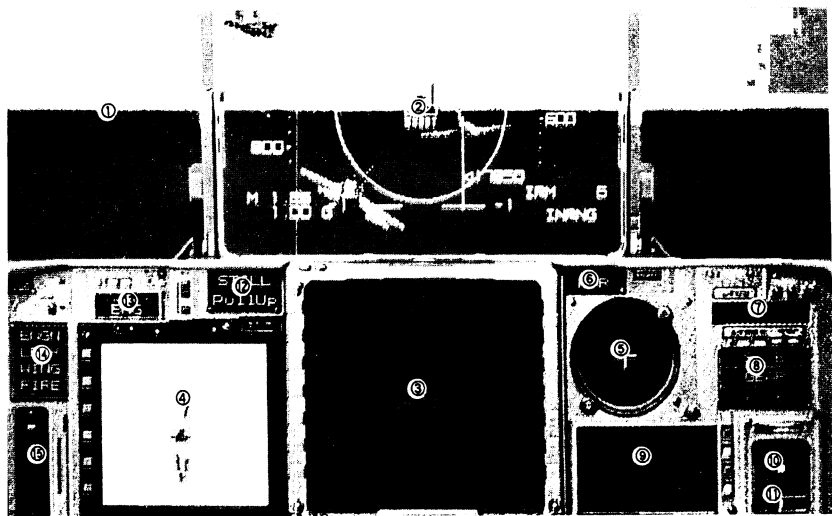
★ イベントメニュー

戦術マップにおいて、敵機に遭遇したり、指定された目標に到達するなどのイベントが起こると、イベントメニューが現れます。

また、友軍基地に到達したとき、任務がまだ達成されていなければ、補給イベントメニューが現れます。［補給を行う］を選ぶと、機体の修理、燃料／弾薬の補給などを行った上で再出撃することができます。ただし、補給中は、しばらく何も操作が出来なくなりますのでご注意ください。補給中もゲームは刻々進行するので、迂闊な補給行動は、命取りになる可能性もあります。
補給した場合の修理、燃料／弾薬の費用は累計されて、機体メインテナンスのときにまとめて計上されます。

補給イベントメニューで任務放棄を選ぶと、任務は失敗ですが、無事帰投の扱いになります。後述の『任務失敗』の項を参照ください。

【コクピット】

戦術マップメニューまたはイベントメニューで［コクピットへ］を選ぶか、不可避なイベントが発生すると、コクピット画面へ移ります。

コクピット画面

① メインビュー
② HUD
③ マルチレーダーディスプレイ
④ マルチファンクションディスプレイ
⑤ 近接レーダーシステム
⑥ レーダーワーニングライト
⑦ 航空時計
⑧ ランディングギア／アフターバーナー／ブレーキライト
⑨ 兵装パネル
⑩ 操縦桿動作インジケータ
⑪ ラダー動作インジケータ
⑫ 失速警告灯／高度警告灯
⑬ 燃料計
⑭ コーションライトパネル
⑮ スロットル動作インジケータ

① メインビュー

３Ｄで表現された外部視野の風景です。

② ＨＵＤ

ヘッドアップディスプレイ。飛行に必要な情報の表示や照準などに使用します。

③ マルチレーダーディスプレイ

レーダーは自機を中心として上から見下ろした状況（水平状況）を表示しています。
自機より高度が高い対象は赤、自機より高度が低い対象はオレンジのブリップで
表示されています。

④ マルチファンクションディスプレイ

目標追尾カメラ／目標情報ディスプレイのモードがあります。
目標追尾カメラは、ロックオンした目標をカメラで自動追尾して表示します。
目標情報ディスプレイは、ロックオンした目標の詳しい情報を表示します。
表示パラメータは上から、目標の名前、相対マッハ数、相対方位、相対高度、
相対距離、そして戦術状況です。

⑤ 近接レーダーシステム

レーダー情報のうち自機の近辺の重要情報を拡大して表示します。
近接格闘戦などで威力を発揮します。

⑥ レーダーワーニングライト

敵のミサイルに狙われていることを警告するライトです。

⑦ 航空時計

現在のゲーム中の時間を表す時計です。現実の時刻とは無関係です。

⑧ ランディングギア／アフターバーナー／ブレーキライト

ランディングギア／アフターバーナー／ブレーキの作動状態を表すライトです。
ライトが点灯しているとき、それぞれ、ギアダウン、バーナ点火、ブレーキ作
動を表します。

⑨ 兵装パネル

現在の兵装状態を表示しています。選択している兵装が点滅しています。
また、レーダーワーニング状態のとき、チャフを使うべきか、フレアを使うべき
かを指示するためにＣＨＦまたはＦＬＲが点滅します。

⑩ 操縦桿動作インジケータ

操縦桿の作動量を表示します。センターで中立です。

⑪ ラダー動作インジケータ

ラダーの作動量を表示します。センターで中立です。

⑫ 失速警告灯／高度警告灯

失速と、低高度を警告するライトです。高度警告は、ギアが降りていると
点灯しませんのでご注意ください。

⑬ 燃料計

燃料の残量を表します。

⑭ コーションライトパネル

現在の機体の損傷状況を表します。

⑮ スロットル動作インジケータ

スロットルの作動量を表示します。一番上でフルスロットルです。

★ コクピット画面での操作方法

コクピットでは、キーボードまたはアナログジョイスティックにより、操作を
行います。アナログジョイスティックを使用している場合も、ジョイスティック
にすべての機能が割り当てられないため、キーボードと併用することになります。

■操縦桿

テンキーの［6］で右、テンキーの［4］で左にたおします。
テンキーの［2］で引き、テンキーの［8］で押します。

アナログジョイスティックでは、まさに操縦桿を使います。
ラダー

テンキーの［1］キーで右、［3］キーで左にラダーをきります。

■スロットル

［Q］キーでスロットルを開き、［A］キーで閉じます。

アナログジョイスティックでは、スロットルを前方に倒すと開き、
手前に倒すと閉じます。動作量は、インパネ左隅のスロットルインジケータ
で確認してください。

■アフターバーナー

［TAB］キーでアフターバーナーの点火／カットを切り換えます。

アナログジョイスティックでは、スロットルのDボタンです。

■兵装切り換え

［SHIFT］キーを押して兵装を順々に切り換えます。

アナログジョイスティックでは、ストットルのE１またはE２ボタンです。
E１、E２のどちらのボタンも同じ機能です。

■兵装発射

スペースキーを押して兵装を発射します。

アナログジョイスティックでは、操縦桿のAまたはBボタンです。どちらのボタンでもかまいません。

■ロックオン解除

［NFER］キーを押して、現在のロックオンを解除します。

アナログジョイスティックでは、中央のAボタンです。

■チャフ散布

［INS］キーを押して、チャフを散布します。兵装ディスプレイでCHFが点滅しているとき、チャフ散布の必要があることを表します。

アナログジョイスティックでは、中央のBボタンです。

■フレア射出

［DEL］キーを押して、フレアを射出します。兵装ディスプレイでFLRが点滅しているとき、フレア射出の必要があることを表します。

アナログジョイスティックでは、中央のCボタンです。

■レーダーモード切り換え

［f・6］キーを押してモードを順々に切り換えます。

アナログジョイスティックでは、SELECTボタンです。

■レーダーレンジ切り換え

［f・10］キーを押してレンジを順々に切り換えます。

アナログジョイスティックでは、STARTボタンです。

マルチファンクションディスプレイモード切り換え

［f・1］キーを押してモードを切り換えます。

■メインビューコントロール

カーソルキーの［↑］キーで上
カーソルキーの［→］キーで右
カーソルキーの［←］キーで左
カーソルキーの［↓］キーで後ろに視野を変えます。

★ キーを押している間だけメインビューがズームして視野の方向がかわります。キーをはなすと元にもどります。

■ランディングギアスイッチ

［G］キーを押してランディングギアを上げ／降ろしします。

★ ランディングギアは破損をさけるため高速飛行中は降りません。手動で着陸するときは、ギアを降ろすのを忘れないように！

■ブレーキスイッチ

［B］キーを押してブレーキをかけます。

★ ブレーキは、飛行中のスピードブレーキです。キーを押してからしばらくの間だけ作動します。着陸して地上滑走中は車輪ブレーキが自動的に動作します。

■脱出

［STOP］キーを続けて2回押すと脱出します。

★ 脱出したときは、墜落と同じ扱いになります。

■ポーズ

［COPY］キーを押してポーズをON／OFFします。

■コクピットメニューを開く

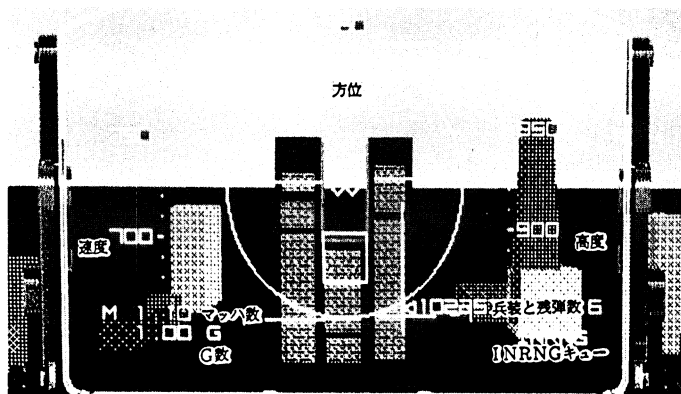
［ESC］キーを押してコクピットメニューを開きます。

★ ロックオン

攻撃目標を特定し、レーダーで追尾することをロックオンと呼びます。ロックオンが解除された状態では、最初にロックオンエリアに入った目標がロックされ、ロックオンモードに入ります。ロックオンできるのは、その時選択している兵装で攻撃可能な目標だけです。ロックオンした目標は、マルチファンクションディスプレイに情報が表示され、HUD上で四角い枠で囲まれます。一度ロックした目標は、ロックオンレンジ外に外れるまでロックしつづけます。ロックオン目標を切り換えたいときは、［NFER］キーにより現在のロックオンを解除し、改めて目標をロックしなおしてください。

★ ヘッドアップディスプレイについて

ヘッドアップディスプレイ（Head Up Display）は、飛行あるいは戦闘に必要な各種情報をメインビューに重ねて投影する装置で、近代的な戦闘機のほとんどに搭載されています。超低空を音速で飛びながらはげしい機動をおこなう現代戦闘機では、計器をみるために視線を計器パネルにうつす一瞬が死を招くおそれがあるため、こういった装置が早くから実用化されました。

本ゲームのヘッドアップディスプレイは次のようなレイアウトになっています。

方位は北を３６０度として時計まわりに角度で表示しています。
速度はノット、高度はフィートを単位にしています。

★ コクピットメニュー

［ＥＳＣ］キーを押すとコクピットメニューが開きます。

コクピットメニューでは、戦術マップへの移行／ビュー設定／飛行環境設定などが行えます。

★ ビュー設定

メインビュー／サブビューなどの様々な設定をおこないます。
サブビューを同時に２つまでオープンできます。

表示レベルの設定により、３Ｄ画像の複雑さを調節できます。お手持ちのコンピュータで最適のレスポンスが得られるように、調節してください。

★ 飛行環境設定

コクピットメニューで［飛行環境］を選ぶと飛行環境設定メニューが開きます。
以下に述べるような設定をおこなうことができます。

【操縦】

イージー／リアル、のどちらかを選びます。

【自動水平機能】

ＯＮ／ＯＦＦを選びます。ＯＮにすると、しばらく操縦桿とラダーペダルを操作しないでおくと水平にもどります。

【着陸】

オート／イージー／リアルを選びます。
オートのときは、戦術マップ画面において着陸地点に到達した時点で着陸とみなされるようになります。
イージー／リアルでは、戦術マップ画面において着陸地点に到達すると、コクピット画面に移行し、手動で着陸しなければいけません。
イージーでは、とにもかくにも着陸施設の敷地内へ機体をぶつければ、着陸と認められます。
リアルでは、機速、降下率、ピッチ角／バンク角などが一定の範囲におさまっていなければ墜落になってしまいます。

【エンジン音】

ON／OFFを選びます。エンジン音がONのときは、コクピット画面におけるFM音源の音楽が鳴らなくなります。ご注意ください。

■ 飛行機の操縦の基本

エルロン

現存するほとんどの航空機では、進路を変更するときは、機体を傾け、水平方向の加速度（これが旋回するときの向心力となる）を発生させなければなりません。機体を傾けるために使用されるのがエルロンです。エルロンによってローリング（機体を軸とした回転）コントロールができます。

エレベータ

機首を上下に振りたいときはエレベータを用います。水平飛行していて高度を変更するときは、エレベータを少しだけ作動させます。エレベータで機首を上げつづけるとループ（宙返り）することができます。ループは十分な高度と速度、それにエンジンパワーを必要とする、戦闘機ならではの飛行方法です。

ラダー

飛行機の進路と機体軸との左右のずれを横滑りといいます。横滑りは通常の飛行において好ましくないものとされています。普通の飛行機では、旋回時に横滑りが発生しないよう、ラダーを使って調整しながら飛行しますが、本ゲームでは、なるべく横滑りが発生しないように自動的に調整されるしくみになっている（飛行制御コンピュータを搭載した現代的な戦闘機ではこうなっています）ので、旋回時にラダーの操作は必要ありません。

スロットル

エンジンの出力をコントロールするのがスロットルです。スロットルを開くほどエンジンの出力があがります。

アフターバーナー

近代的な戦闘機はエンジン推力を増強するためにアフターバーナーという機構を備えています。アフターバーナーによりエンジン推力が増大し、簡単に音速を越えることが可能になります。ただし、アフターバーナーは燃料を大量に消費してしまうので、使用は短時間におさえなければなりません。

失速

航空機は、高速な空気の流れが翼を通過して揚力を発生させることにより飛行しています。この揚力がなくなってしまう状態を「失速」とよびます。飛行機はふつう、失速を避けるため、失速警報装置を備えています。
本ゲームも例外ではなく、失速警告灯と警告音が、パイロットに注意をうながします。

■ 兵器について

本ゲームにおいて使用される各種兵器の解説と、ゲーム中の操作方法について以下に述べます。

GUN……機関砲

対空機関砲です。二次大戦機では唯一の空対空兵装です。抜群の信頼性と、照準コンピューターの発達により、今日でも主要な対空兵装のひとつとして認められています。このゲームでは、「GUN」と省略します。

GUNを選ぶとHUDに照準環があらわれます。照準コンピューターにより自動的にリード角（発射見越し角）が算定され、照準環として表示されています。またHUD右下に目標との距離が表示されています。照準環に目標を一致させ、レンジ内に入ったら、発射してください。

BOM……自由落下爆弾

通常の爆弾です。二次大戦機では唯一の対地兵装です。このゲームでは「BOM」と省略します。

BOMを選ぶとHUDに照準環があらわれます。照準環から上に伸びている直線は、投弾線です。HUD右下に目標との距離が表示されています。照準環に目標を一致させ、レンジ内に入ったら、発射してください。

IRM……赤外線ホーミングミサイル

熱線追尾ミサイルとも呼ばれます。敵機のエンジンの排気熱の赤外線をシーカーが捉えて追尾します。安価で信頼性が高く、格闘戦において威力を発揮します。ただ、射程が短いのが欠点です。このゲームでは「IRM」と省略します。

IRMを選択するとまず、HUDにASEサークルが現れます。敵機をこの円内に入れるように操縦してください。目標との距離はHUD右に表示されています。目標がレンジ内にはいると、「INRNG」の表示がHUD右にあらわれます。

目標がＡＳＥサークルに入っており、レンジ内であれば、発射条件がすべて整ったことを示す、「ＳＨＯＯＴ」の文字が目標コンテナの下にフラッシュします。

ＲＨＭ……レーダーホーミングミサイル

セミアクティブホーミングミサイルとも呼ばれます。ミサイル発射母機のレーダ波を捉えて追尾するミサイルです。そこそこ安価で、そこそこの射程がありますが目標に対してレーダー波を照射しつづけなければならないため、発射後、命中するまで母機の行動が制限されます。このゲームでは「ＲＨＭ」と省略します。

操作方法は基本的に赤外線追尾ミサイルと同様ですが、自機が目標に対して常にレーダー波を照射しつづけなければならないので、ミサイル発射後も目標を円内に捉えつづける必要があります。命中した場合も外れた場合も、目標到達予定時間になると退避を促す「×」のマークがＨＵＤに表示されます。

ＡＨＭ……アクティブホーミングミサイル

ミサイル自身がレーダーを装備しており、自身のレーダー波を捉えて追尾するミサイルです。長射程で高性能ですが、それだけ高価です。このゲームでは、「ＡＨＭ」と省略します。

操作方法は基本的に赤外線追尾ミサイルと同様です。ＲＨＭと違い、発射後すぐに次の行動に移ることができます。

ＡＧＭ……対地ミサイル

対地目標を攻撃するための自動追尾ミサイルです。自己誘導機能を有する爆弾ともいえます。このゲームでは「ＡＧＭ」と省略します。

ＡＧＭを選ぶとＨＵＤに十文字があらわれます。ＨＵＤ右下に目標との距離が表示されています。十文字に目標を一致させ、レンジ内に入ったら発射してください。

ＡＳＭ……対艦ミサイル

対艦船用のミサイルです。このゲームでは「ＡＳＭ」と省略します。
ＡＧＭでは数発撃ち込まなければならない艦船も、ＡＳＭなら一撃で撃沈できる
ほどの威力を有します。ただし、艦船以外の目標には使用できません。

ＡＳＭを選ぶとＨＵＤに十文字があらわれます。ＨＵＤ右下に目標との距離が表示
されています。十文字に目標を一致させ、レンジ内に入ったら、発射してください。

ＥＣＭについて

現代の航空戦においては、「電子戦」とよばれる概念が非常に重要な位置を占め
ています。「電子戦」のカテゴリーには様々な要素が含まれますが、そのひとつが
この「ＥlectricCounterMeasure（対電子対策）」です。

本ゲームでは、各種兵器にＥＣＭ能力という数値を設定し、この数値が大きいほど、
ＥＣＭ能力が高くなるようになっています。例えば、ミサイルを発射したとき、
ミサイル自身のＥＣＭ能力値と目標のＥＣＭ能力値を比較し、もしミサイルの能力
値が低いと、命中は期待できません。自機のＥＣＭ能力より高いＥＣＭ能力をもつ
敵がいるときは、レーダーにおいて、その敵を中心にして円形に表示が濁ってしま
います。

チャフ／フレア

「ＥＣＭ」手段のひとつとして、チャフあるいはフレアがあります。チャフは、
妨害するレーダー波の波長に合わせて切ったアルミ箔など金属片を空中に巻き散ら
して、電波を妨害するものです。フレアは熱線追尾ミサイルに対する手段で、強力
な熱源を放出し、オトリにしてミサイルをかわすものです。本ゲームでは兵装ディ
スプレイのＣＨＦとＦＬＲの点滅によって、チャフとフレアの使用が指示されます。
操縦テクニックのみでミサイルをかわせればよいのですが、より確かな安全を確保
するため、警告には従うほうがよいでしょう。

■ 撃墜／墜落

墜落したり、撃墜されたときは、報酬はゼロです。失った機体への賠償金や使用燃料／弾薬の請求はありませんが、出撃時に支払った機体の使用料の分だけまるまる損をすることになります。

■ 任務失敗

無事友軍基地に帰投したとき、戦術マップの補給イベントメニューから任務放棄を選ぶと任務失敗となります。この場合、任務遂行の成功報酬は支給されませんが、敵機撃墜やサブターゲットの破壊に対するいくらかの報酬は支給されます。

■ 任務成功

無事帰投し任務を完遂していれば、成功報酬が支給されます。あわせて敵機撃墜やサブターゲットの破壊に対する報酬も支給されます。

■ 機体メインテナンス

無事帰投した場合は、機体メインテナンスを行わなければなりません。被弾による損傷の修繕、使用した燃料／弾薬に対して、クレジットが請求されます。もし、請求されたクレジットを支払うことができなければ破産になり、セーブしたゲームをロードしなおすか、パイロットを登録しなおさなければならなくなります。

なお、ゲーム中補給を行った場合の修理と燃料／弾薬の代金は、再出撃のときにかかった費用も含めて計上したものです。

ご注意

★ 本製品のプログラムおよびマニュアルの一部または全部を無断で複製することは、法律により禁止されています。

★ 著作権法により、本製品は、個人として使用する場合を除き、株式会社ペガサスジャパンに無断で使用することはできません。

★ 純正ディスクユニット及び周辺機器以外が接続されていると、正常に動作しない場合があります。

★ 本製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更する場合があります。

★ いかなる場合にも、本製品を使用したことにより生じた結果については、責任を負いかねますのであしからずご了承ください。

★ 製品は万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤りなどお気付きの点がございましたら、ご一報くだされば幸いです。

ＭＳ－ＤＯＳは、米国Ｍｉｃｒｏｓｏｆｔ社の商標です。

製品のお問い合わせは下記のところまでどうぞ

〒８１５　福岡市南区清水１丁目２４番３１号
協和第１５福岡ビル３Ｆ

株式会社ペガサス・ジャパン　ユーザーサポート係
TEL (092)542-2632
月～金　ＡＭ１０：３０～ＰＭ４：００

表紙イラスト▶田宮模型1/32グラマンF-14Aトムキャットのキットより使用しました